

# ポケモンGOの衝撃と可能性

塚本昌彦（神戸大学）

2016年7月6日、米国、オーストラリア、ニュージーランドでiOSおよびAndroid用のスマホゲーム「ポケモンGO」が公開された。公開からすぐに前例のないほど大量のダウンロードがなされ、そのプレイスタイルが大きな社会現象を引き起こした。その後、ヨーロッパで公開が始まり、日本でも近々公開されるとアナウンスされている。本稿が出るころには日本でも公開され、さらに多くの騒動が起きているものと予想される。

ポケモンGOは、(株)ポケモンと任天堂、Googleからスピンアウトした米国ナイアンティック社の3社の共同プロジェクトによるものである。米国では公開からわずか5時間でチャートの1位に浮上、1週間後には6,500万ダウンロードに達するという驚異的な記録を打ち立てている。ダウンロードおよび基本的なプレイは無料だが、有料アイテムもあり、公開から4日間で14億円売り上げたとのことである。任天堂の株価も一時ストップ高、10日間でほぼ倍（7/6 14,380円→7/15 27,780円）となった。関連銘柄株価も急上昇し、「ポケモノミクス」と呼ばれている。

ポケモンGOは、実世界を歩いているとスマホの中にポケモンが現れ、それを捕まえ、育て、戦わせるというゲームである。カメラ映像にポケモンを重畳表示するAR（拡張現実感）が用いられている。実世界のさまざまな場所にポケストップと呼ばれるバーチャルな場所があってアイテムを手に入れることができ、ジムという場所をバトルで取り合ったりする。ユーザが実世界を歩かないといけないという点が従来ゲームとは根本的に異なり、ユーザの健康・ダイエットには良いが、以下のような多くの社会問題を引き起こした。

- 崖から転落したり、車にはねられて負傷した。
- 深夜の公園や線路上にレアポケモンが出現し大勢の人が押しかけた。
- 民家などの私有地に入っただけのポケモン収集。不

法侵入になる。

- 博物館や墓地などの「ふさわしくない」場所で大勢の人がプレイをしている。
- ギャングの本部にポケストップがある。
- 偶然に本物の死体を発見した。
- 強盗がポケモン出現地点に潜み、ゲーム中の人を狙った。
- テレビ局でゲームに熱中する関係者が生放送中のカメラの前を横切った。

当然のように国内でリリースされた後は「もっとすごい」事件が起こることが懸念される。

開発の中心となっているナイアンティックはGoogleの社内スタートアップ企業である。元々、Googleマップを開発したメンバを中心に、Ingressという位置情報ゲームを開発・運用していた。ポケモンGOがIngressとよく似ている点が指摘されている。特に以下のような要素をIngressから継承している。

- ユーザを「歩かせる」ためのメカニズム
- ユーザがプレイするのに「適切な」場所
- ポケモンGOの有料アイテムの設定や広告モデル
- 引き起こされるさまざまな社会問題とその対策

2つ目について、ポケストップ、ジムの位置情報は、Ingressの「ポータル」の位置がベースとなっているようである。これはナイアンティックがIngressの運用経験を経て得た貴重なデータであり、ポケモンGOを他社が簡単に追従できない要因となる。3つ目について、Ingressでは多くの必要なアイテムが無料だったためゲーム自体の収益は少なかったが、ポケモンGOの有料アイテムの設定には運用経験が効いているはずである。また、Ingressにおいて企業コラボでポータルを設置したり、企業コラボのアイテムがあったりする点について、ポケモンGOでも類似した広告モデルが予想される。4つ目に関しては、前述の米国におけ

る社会問題の多くは想定内のものだろう。だが、あまりにも急峻な立ち上がりにより、少人数なら問題にならないことが問題になった点は想定外かもしれない。

重要な社会問題は大きく2つに大別される。1つは、歩行中の注意の転動（注意がほかに向くこと）に関するものである。これは従来からあるスマホやカーナビに関する

- 「歩きスマホ」が周りのほかの人たちに迷惑であること、本人にとって危険であること
- 運転中のカーナビ操作が実世界での事故を誘発すること

と同様のものである。

もう1つの社会問題は、ゲームをプレイする場所が実世界である点にある。プレイする場所が不適切な場所であることや、ゲーム行動がもたらす実世界行動がリアルな影響を持つ（ほかの人と遭遇したりテレビカメラの前を横切ったりするなど）ことが問題となっている。今後、熱中症、ホームからの転落、迷子、遭難なども問題になるのではないだろうか。そもそも社会問題が勃発したことは、ポケモンGOの革新性を象徴するものであり、社会の側が変わっていくことで問題のいくつかは解決するのかもしれない。

ポケモンGOの重要な要素にポケモンGO Plusというウォッチ型デバイスがある（本稿執筆時点では未発売）。歩いているとき、手に傘や鞆を持っているとき、つり革を持っているときなどのスマホを手にとってゲームをすることができないときに、スマホを手を持たなくても近くにポケモンがいることを光と振動で教えてくれるという。これはまさにウェアラブルコンピューティングであり、Google GlassやApple Watchの展開が難航している中、ウェアラブル業界にブレイクスルーをもたらすものとなり得る。すなわち、Android WearやApple Watchなどの腕時計型デバイス、Google Glassを始めとするHMD（Head Mounted Display）が、何らかの形でポケモンGOのプレイで利用できれば、ユーザの利便性は高まる。今後専用ウェアラブルデバイスがPlus以外に出てくることも考えられる。

今後の展開について述べる。1つは健康関連で、ダイエットの成功事例が出てくることや、医療・介護分

野でリハビリやメンタルヘルス改善などで効果的に使われることが考えられる。

2つ目は関連ビジネスが進展することである。特に強力な集客力は、観光やショッピング、交通、イベントなどで活用されることになるだろう。デジタルサイネージと連携することも有効である。屋内測位メカニズムが導入されれば、地下街などGPSが届かない地域で精度良く位置情報を活用したプレイが可能になりさらに有効である。モバイルバッテリーやガイドブック、キャラクタグッズなどへの商品展開、クロスメディア展開なども有望である。

3つ目は他社の追従である。「適切な」場所情報を持つナイアンティックには圧倒的な優位性はあるものの、数カ月以内にその点をうまく避けるか、範囲を国内などに限定するなどした類似アプリケーションが他社から出されることが想定される。ジョギングやダイエット、出会いなど、ポケモンGOとは異なる目的を主眼に置いた類似アプリも登場してくるだろう。

4つ目は他分野のビジネスへの影響である。ウェアラブルデバイスの展開のきっかけにもなる可能性があるし、ARビジネスも大きく発展することになるかもしれない。今年ブレイクするといわれている没入型VRシステムとの連携、家庭用ゲーム機との連携など、コンテンツを基軸にした展開も短期間に進んでいく可能性がある。実際、GoogleはGoogleカードボードという没入型VRのシステムを持っているし、任天堂は秋に3DS向けゲームの新バージョン「ポケモン サンムーン」、2017年に次世代家庭用ゲーム機NXを出すようなので今回の成功が何らかの形で影響する可能性がある。

ポケモンGOの「アウトドアでユーザを歩き回らせることができる」という力は強力であり、今後あらゆる実世界サービス・ビジネスに大きな影響を及ぼすものである。読者の皆さんにはぜひ試しにプレイしていただき、その可能性を感じていただきたい。

（2016年7月19日受付）

塚本昌彦（正会員）■ tuka@kobe-u.ac.jp

1964年大阪生まれ。京大修士了、シャープ、阪大を経て、神戸大教授、現在に至る。工博。NPOウェアラブルコンピュータ研究開発機構理事長。NPO日本ウェアラブルデバイスユーザ会会長。